HELSINKI

Ein Spiel von
Daniel Skjold Pedersen &
Asger Harding Granerud
für 2-4 Spielende ab 10 Jahren

Spielmaterial

Allgemeines Spielmaterial:

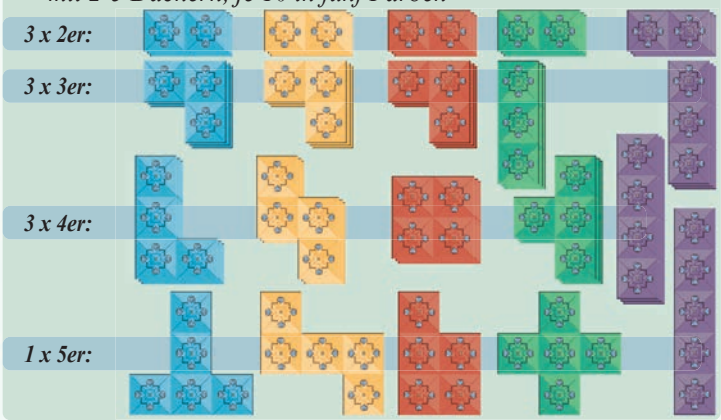
- **1 Senatstableau**

- **1 Aktionstableau mit Punkteleiste**

Besteht aus 2 Teilen. Sie werden vor dem Spielen zusammengesetzt.

- **50 Pavillonplättchen** ***(doppelseitig bedruckt)***

– mit 2-5 Dächern, je 10 in fünf Farben



- **12 Joker-Pavillonplättchen**

– mit einem Dach

- **100 Pavillonkarten**

je 18 Karten in 5 Farben und 10 Joker-Karten

- **30 Aufbauten**

- **5 Abdeckplättchen**

- **1 Startplättchen**

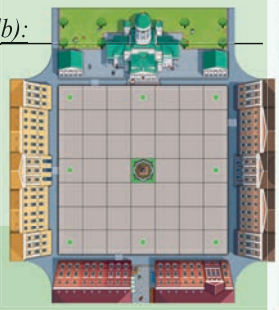
Das Plättchen ist dreiteilig. Vor dem ersten Spiel müsst ihr die Figur mit ihren Standfüßen zusammenstecken.

- **1 Spielregel**

Persönliches Spielmaterial

(in den 4 Spielfarben Rot, Grün, Blau und Gelb):

- **1 Spieltableau**



- **8 Wappen**

- **1 Statue**

- **1 Spielfigur**

- **1 Punktemarker**

Spielmaterial für die Erweiterung „Trockene Wege“

- **4 Bonus-Karten**

- **16 Besucher**

Spielidee

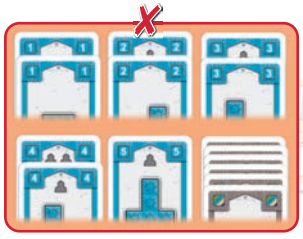
Im Zentrum der finnischen Hauptstadt Helsinki liegt der berühmte Senatsplatz mit seinen Regierungsgebäuden, der Universität, dem Dom und dem Sederholm-Haus.
Eure Aufgabe ist es, den Markt auf dem Senatsplatz zu gestalten, um möglichst viele Pavillons miteinander zu verbinden. Durch die Karten aus der Auslage erhaltet ihr Pavillonplättchen, mit denen ihr euren eigenen Senatsplatz gestaltet. Mittels Überbauen bestimmter Felder erhaltet ihr Wappenplättchen, die ihr für einmalige Aktionen eintauschen könnt. Wer die Pavillonplättchen geschickt einbaut und dabei seine Aktionen clever einsetzt, wird am Ende das Spiel mit den meisten Punkten gewinnen.

Spielaufbau – *Beispiel für ein Spiel zu viert*

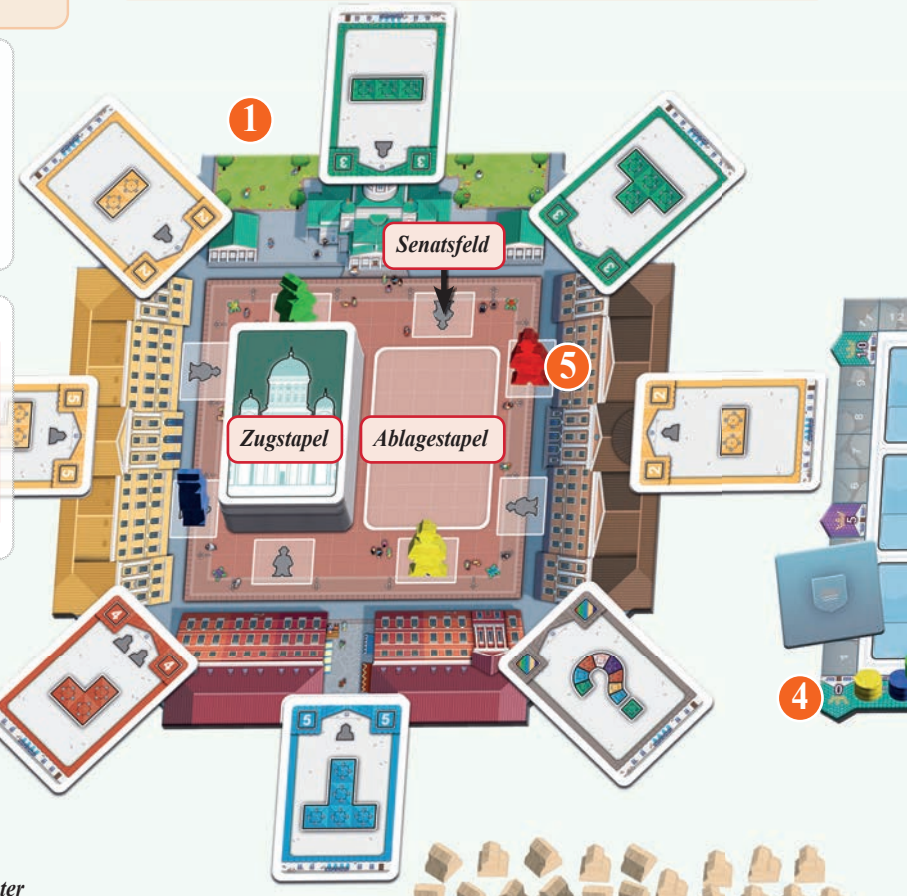
1) Legt das **Senatstableau** in die Tischmitte.
Mischt die **Pavillonkarten** und legt sie verdeckt als Zugstapel auf das entsprechende Feld. Daneben ist das Feld für den Ablagestapel. Zieht 8 Karten vom Zugstapel und legt sie offen an die 8 Anlegestellen zwischen den Gebäuden.

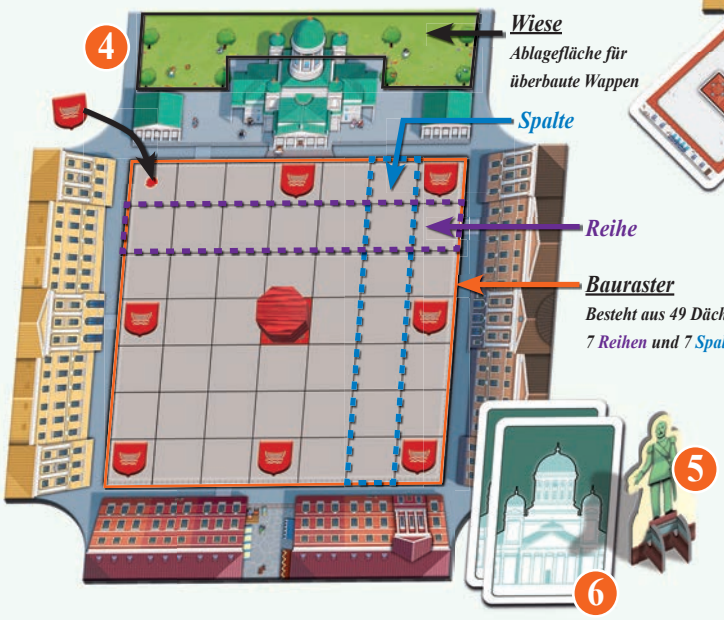
Im Spiel zu dritt: Sortiert vor dem Mischen der Karten von ***jeder Farbe*** zwei 1er, eine 5er sowie 4 Jokerkarten aus. Diese werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.

Im Spiel zu zweit: Sortiert vor dem Mischen der Karten von ***jeder Farbe*** je zwei 1er, 2er, 3er und 4er Karten aus. Dann noch eine 5er sowie 6 Jokerkarten. Diese werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück.



2) Sortiert die **Pavillonplättchen** zuerst nach Farben und dann jeweils nach der Form. Legt sie als allgemeinen Vorrat in der Nähe des Senatstableaus aus, so dass sie gut zu erreichen sind. Die **Aufbauten** kommen als Vorrat daneben.





4) Wählt eine Farbe und erhaltet in dieser:

- **1 Spieltableau**, das auf den vier Seiten die gleichen Gebäude wie das Senatstableau zeigt. Legt euer Tableau daher so vor euch ab, dass die Gebäude eures Tableaus so ausgerichtet sind wie die Gebäude des Senatstableaus in der Tischmitte.
- **8 Wappen**, die ihr auf die abgebildeten Markierungen *(Farbpunkte)* eures Tableaus legt,
- **1 Statue,** die ihr in die Mitte eures Tableaus stellt,
- **1 Punktemarker**, den ihr auf das Feld 0 der Punkteleiste legt,
- **1 Spielfigur**.

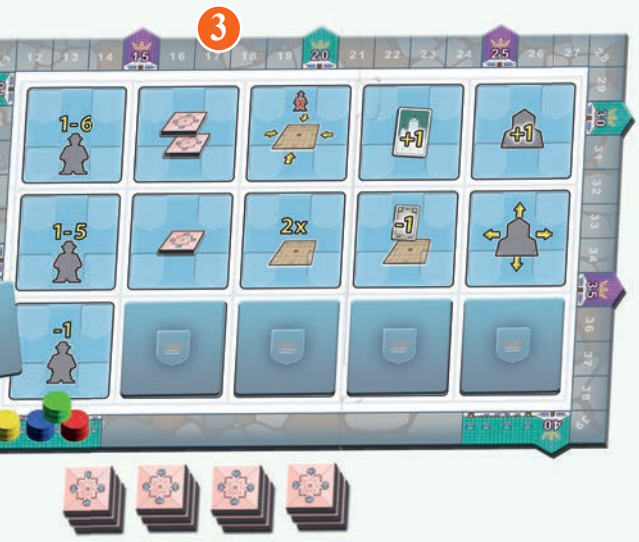
5) Der/die Jüngste unter euch erhält das **Startplättchen** und stellt die eigene Spielfigur auf ein beliebiges **Senatsfeld** auf dem Senatstableau ab. Die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn und stellen ihre Figur immer auf das im Uhrzeigersinn übernächste Senatsfeld.

3) Das **Aktionstableau** legt ihr neben das Senatstableau.

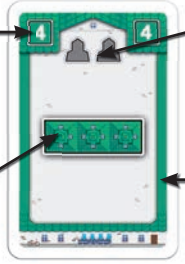
Für euer erstes Spiel empfehlen wir die untere Reihe der Aktionen mit den 5 **Abdeckplättchen** abzudecken. Diese Aktionen könnt ihr während der Partie nicht benutzen.

Habt ihr bereits ein paar Partien gespielt, werden die Abdeckplättchen nicht verwendet.

Legt die **Joker-Pavillonplättchen** unterhalb des Aktionstableaus bereit.



Beispiel: Grüne Pavillonkarte



Kartenzahl
Zeigt an, wie viele Karten zum Bauen des Pavillonplättchen benötigt werden.

Aufbauten
Zeigt an, wie viele Aufbauten auf das Pavillonplättchen kommen, wenn es gebaut wird.

Pavillonplättchen
Dieses Pavillonplättchen kann mit dieser Karte gebaut werden.

Farbrand
Zeigt die Farbe der Karte an.

Grünes Pavillonplättchen
(3 Dächer)

Jedes Pavillonplättchen hat 3 Eigenschaften:

• Form | • Farbe | • Anzahl Dächer

Wichtig: *Die Farben der Pavillonkarten und -plättchen stimmen nicht mit euren Spielfarben überein. Ihr dürft aus allen Farben wählen, um euer Tableau zu bebauen.*

6) Zum Schluss zieht ihr noch zwei Pavillonkarten auf die Hand und das Spiel kann beginnen. *Nicht benötigtes Spielmaterial kommt in die Schachtel zurück.*

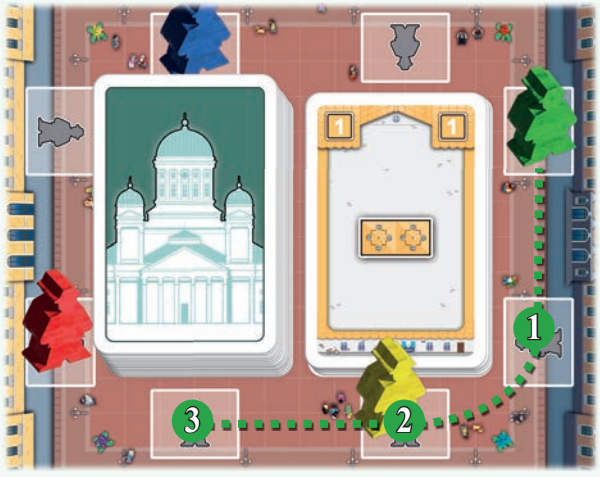
Spielablauf

Helsinki wird über mehrere Runden gespielt. Eine Runde beginnt beim Spielenden mit dem Startplättchen. Anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum bis zum Spielende weiter. Bist du am Zug, musst du zuerst **1) Deine Spielfigur bewegen**. Danach musst du dich entscheiden: **2) Karten ziehen oder Pavillon bauen** Damit ist dein Zug beendet.

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte Karte vom Zugstapel aufgedeckt oder gezogen wurde. Damit die Auslage für den Rest der Runde wieder aufgefüllt werden kann, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt. Ist die letzte Runde beendet, folgt die Schlusswertung.

1) Deine Spielfigur bewegen

Du **musst** deine Spielfigur um **1-3 Felder** im **Uhrzeigersinn** weiterbewegen. Auf einem Senatsfeld dürfen mehrere Spielfiguren stehen.



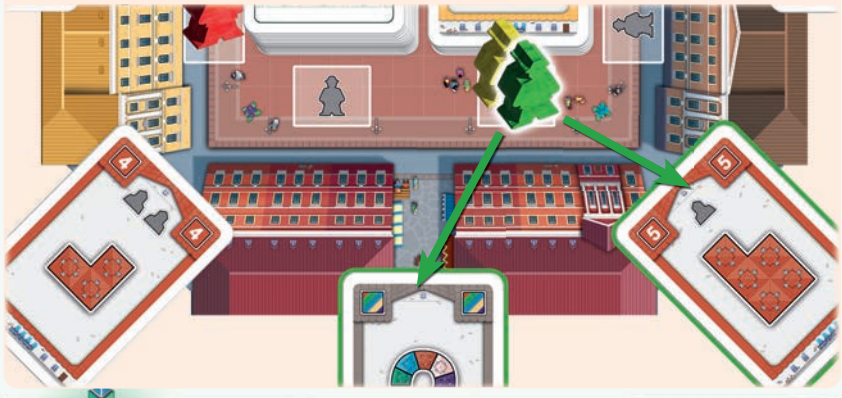
2) Karten ziehen oder Pavillon bauen

Jetzt musst du dich für **eine** von zwei Aktionen entscheiden:

2a) Karten ziehen

Benachbart zu dem Senatsfeld, auf dem deine Spielfigur steht, liegt **rechts und links** je 1 Pavillonkarte. Nimm diese 2 Karten auf die Hand. Dann fülle die 2 leeren Plätze durch 2 neue Karten vom Zugstapel auf.

Dein **Handkartenlimit** beträgt **7 Karten**. Hast du mehr Karten auf der Hand, nachdem du Karten gezogen hast, musst du überzählige Karten sofort auf den Ablagestapel legen. Du bestimmst, welche Karten du ablegst.



2b) Pavillon bauen

Um ein Pavillonplättchen zu bauen, muss du eine bestimmte Anzahl Karten von deiner Hand ausspielen. Dann baust du das Plättchen, abhängig von der Position deiner Spielfigur auf dem Senatstableau, auf deinem Tableau ein. Das Ziel ist, möglichst viele Reihen und Spalten komplett zu füllen (von Rand zu Rand).

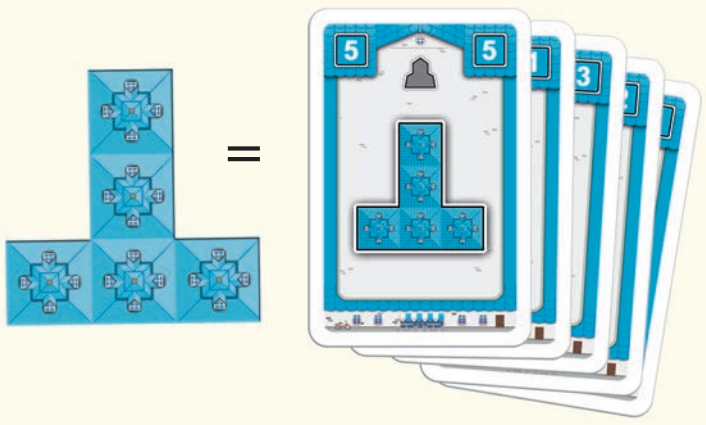
1. Karten ausspielen

Du musst dich für eine Karte entscheiden, die du zum Bau benutzen möchtest.

Auf jeder Karte ist ein bestimmtes Pavillonplättchen abgebildet. Dies bedeutet, dass nur dieses Pavillonplättchen gebaut werden kann, sofern es noch im Vorrat vorhanden ist.

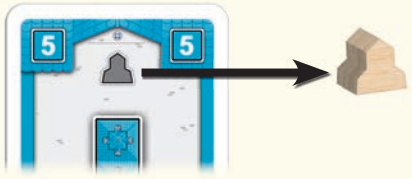
Zusätzlich zeigt die Zahl in der oberen Ecke der Karte an, wie viele Karten gleicher Farbe ausgespielt werden müssen, um das Plättchen zu bauen, inklusive der Karte, die du zum Bau benutzt.

Die 1er-Karte kann allein ausgespielt werden, um das darauf abgebildete Pavillonplättchen zu bauen. Die 2er-, 3er-, 4er- und 5er-Karten dürfen nur zusammen mit weiteren Karten **gleicher Farbe** ausgespielt werden.



Beispiel: Willst du ein Pavillonplättchen bauen, das auf einer blauen 5er-Karte zu sehen ist, muss du 4 weitere blaue Karten zusammen mit der 5er-Karte ausspielen.

Zeigt die Karte, die du zum Bau gewählt hast, Aufbauten am oberen Rand, nimmst du dir die entsprechende Anzahl Aufbauten *(1 oder 2)* aus dem Vorrat. Diese werden nach dem Einbau des Plättchens verwendet *(siehe nächste Seite **„Die Aufbauten“**)*.

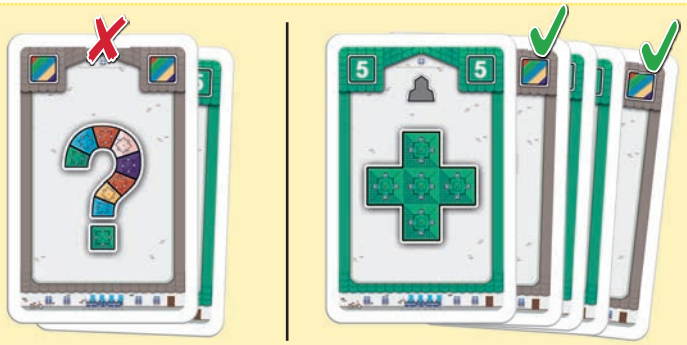


Hast du das gewünschte Plättchen genommen, legst du die ausgespielten Karten auf den Ablagestapel.

***Anmerkung:** Zeigt eine Karte ein Pavillonplättchen, das nicht mehr im Vorrat ist, könnt ihr diese Karte nicht mehr zum Bau nutzen. Ihr dürft sie aber weiterhin nutzen, um die erforderliche Anzahl an gleichfarbigen Karten für ein anderes Pavillonplättchen zu erreichen.*

Die Jokerkarten

Die Jokerkarten besitzen keine Zahl in den Ecken und können daher nicht allein ausgespielt werden. Eine Jokerkarte kann aber jede Farbe annehmen und so zu jeder ausgespielten Karte dazugespielt werden, um die erforderliche Anzahl Karten zu erreichen. Es können auch mehrere Jokerkarten gleichzeitig gespielt werden.

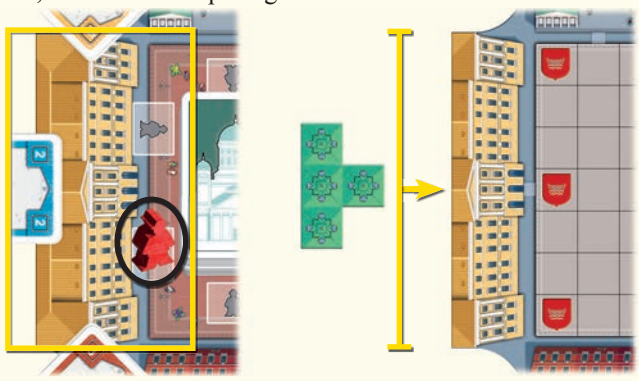


2. Pavillonplättchen einbauen

Sobald du ein Pavillonplättchen erhalten hast, musst du es sofort auf deinem Tableau einbauen.

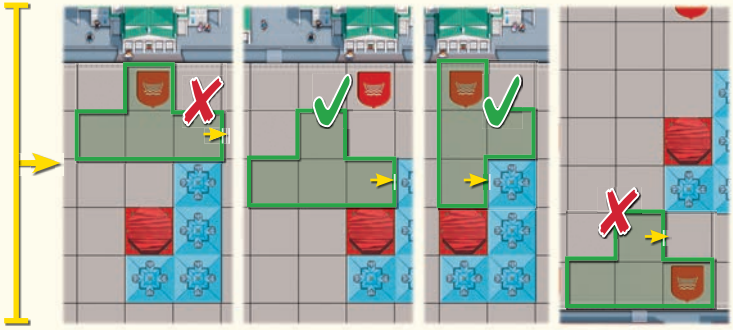
Es gelten die folgenden Bauregeln:

1) Du musst das Plättchen genau von der Seite aus in Richtung Tableau-Mitte schieben, die der Seite auf dem Senatstableau entspricht, auf der deine Spielfigur steht.



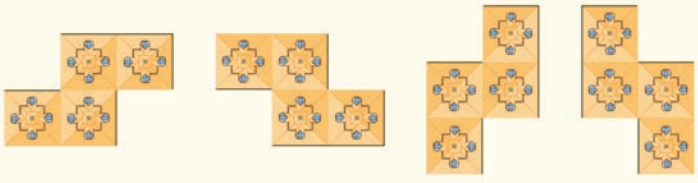
Senatstableau *Spieltableau*

2) Du schiebst das neue Plättchen so weit über dein Tableau, bis es an die Statue oder auf ein anderes Plättchen stößt *(Seite an Seite, nicht über Eck)*. Das allererste Plättchen muss an die Statue stoßen.

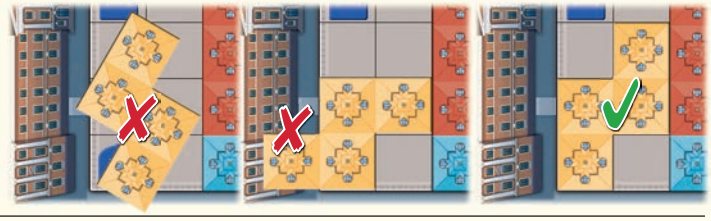


Beispiel: Du schiebst das grüne 4er-Plättchen von links (gelbe Seite) in die Tableau-Mitte.

3) Du darfst dein neues Plättchen wenden und in beliebiger Ausrichtung auf dein Tableau schieben.

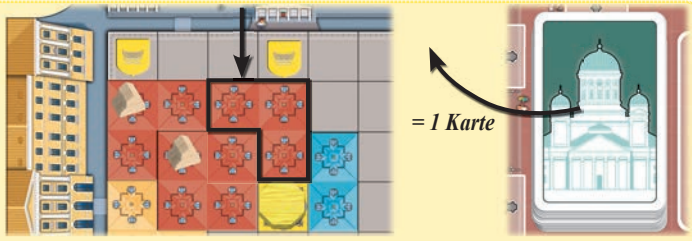


4) Ein Plättchen muss vollständig in das Raster des Tableaus passen. Es dürfen keine Teile aus dem Raster herausragen.



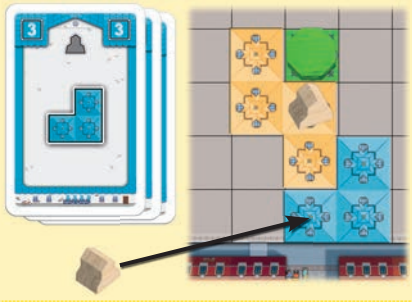
Ein Bonus

Solltest du ein Pavillonplättchen gebaut haben, das mindestens 1 anderes gleichfarbiges Pavillonplättchen auf deinem Tableau berührt *(Seite an Seite, nicht über Eck)*, ziehst du anschließend als Bonus 1 Karte vom Zugstapel auf die Hand.



Die Aufbauten

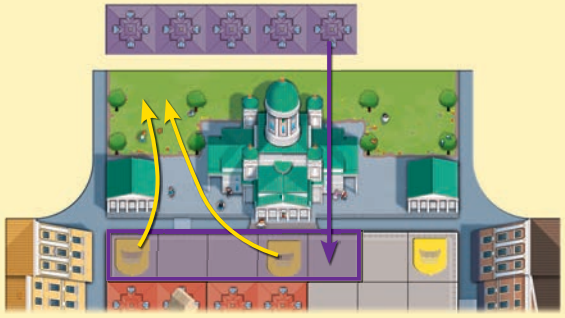
Hast du Aufbauten erhalten, musst du diese auf je 1 beliebiges Dach des gerade gebauten Pavillonplättchens stellen. Auf jedem Dach kann aber nur 1 Aufbau stehen. Bei Spielende gibt es für die Aufbauten Bonuspunkte bei gefüllte Reihen und Spalten.



Beispiel: Du spielst 3 blaue Karten aus. Auf der 3er-Karte ist ein Aufbau abgebildet. Du nimmst das auf der 3er-Karte abgebildete Pavillonplättchen und den Aufbau aus dem Vorrat. Nachdem du das Plättchen gebaut hast, stellst du den Aufbau auf eines der Dächer.

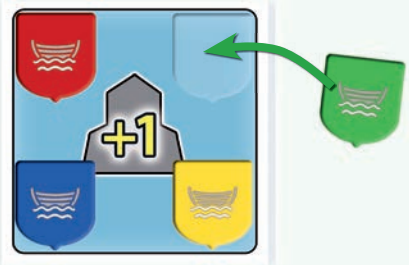
Die Wappen

Auf deinem Tableau liegen auf bestimmten Feldern Wappen. Wenn du mit einem Plättchen ein Feld mit Wappen überbaut hast, erhältst du das Wappen und legst es auf der Wiese deines Tableaus ab. Erhaltene Wappen kannst du ab sofort, auch schon in dieser Runde oder in einer der weiteren Runden dazu verwenden, 1 Wappenaktion des Aktionstableaus auszuführen.



Das Aktionstableau und die Wappenaktionen

Das Aktionstableau zeigt 15 unterschiedliche Wappenaktionen, die von den Spielenden in ihrem Zug genutzt werden können. Um eine solche zu nutzen, musst du ein vorher erhaltenes Wappen auf das entsprechende Feld legen. Danach führst du die Wappenaktion aus. Du darfst auch mehrere dieser Aktionen in einem Zug ausführen. Du kannst aber nur Wappenaktionen nutzen, auf denen noch keines deiner Wappen liegt. Du darfst also jede dieser Aktionen nur einmal im Spiel nutzen.



Die Wappenaktionen erweitern oder verändern die beschriebenen Grundregeln und bieten auch ganz neue Möglichkeiten. Es gibt welche für die Bewegung deiner Spielfigur, für die Joker-Pavillonplättchen oder das Ausspielen der Karten.

Im Einzelnen sind es die folgenden 15 Wappenaktionen:

Du darfst mit deiner Spielfigur 1 – 6 Senatsfelder vorziehen, anstatt 1 - 3 Felder.

Du darfst mit deiner Spielfigur 1 – 5 Senatsfelder vorziehen, anstatt 1 - 3 Felder.

Du darfst mit deiner Spielfigur 1 Senatsfeld gegen den Uhrzeigersinn ziehen, anstatt 1 - 3 Felder vorziehen.

Du erhältst 2 Joker-Pavillonplättchen und musst sie im selben Zug auf deinem Tableau einbauen. Dabei gibt es nur eine Regel: Es muss mindestens ein anderes Pavillon- oder Jokerplättchen berühren (Seite an Seite, nicht über Eck).

Du erhältst 1 Joker-Pavillonplättchen und musst es im selben Zug auf deinem Tableau einbauen. Dabei gibt es nur eine Regel: Es muss mindestens ein anderes Pavillon- oder Jokerplättchen berühren (Seite an Seite, nicht über Eck).

Dein Handlimit ist aufgehoben. Du darfst bis zum Ende der nächsten Runde mehr als 7 Karten auf der Hand halten. Anschließend musst du überzählige Karten wieder abwerfen.

Du darfst dein Pavillonplättchen in diesem Zug von einer Seite auf dein Tableau schieben, die nicht der Position deiner Figur auf dem Senatstableau entspricht.

Du darfst in diesem Zug ein zweites Pavillonplättchen bauen, wenn du die dazu benötigten Karten ausspielen kannst.

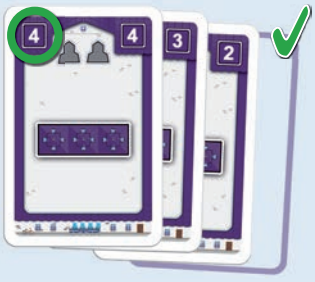
Du darfst in deinem Zug Karten ziehen **und** danach zusätzlich 1 Pavillonplättchen bauen.

Du darfst zusätzlich zu den beiden Karten auf dem Senatsplatz 1 Karte vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen *(Kartenlimit beachten)*.

Du erhältst 2 Punkte. Gehe auf der Punkteleiste 2 Felder vor.

Du erhältst 1 Aufbau mehr als auf der benutzten Karte angegeben. Zeigt die Karte keine Aufbauten, erhältst du trotzdem 1 Aufbau.

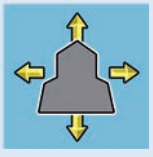
Um ein Pavillonplättchen zu erhalten, benötigst du 1 Karte weniger.



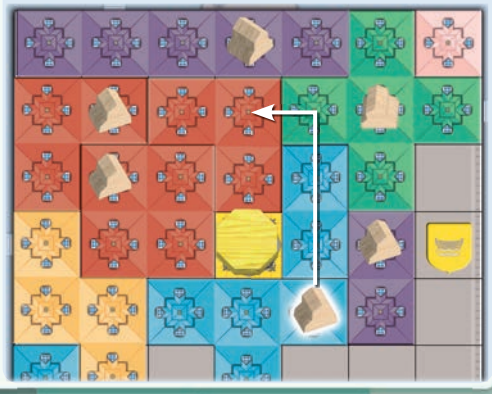
Beispiel: Willst du ein Pavillonplättchen bauen, das auf einer violetten 4er-Karte zu sehen ist, muss du nur 3 violette Karten ausspielen.

Du darfst eine beliebige Karte zu einer Jokerkarte machen.

Beispiel: Willst du ein blaues 4er-Pavillonplättchen, brauchst du nur 3 Karten in der gleichen Farbe, die vierte Karte kann eine beliebige andere Farbe haben.



Du darfst einen beliebigen Aufbau auf ein beliebiges anderes Dach **versetzen**. Es muss nicht auf demselben Plättchen bleiben.



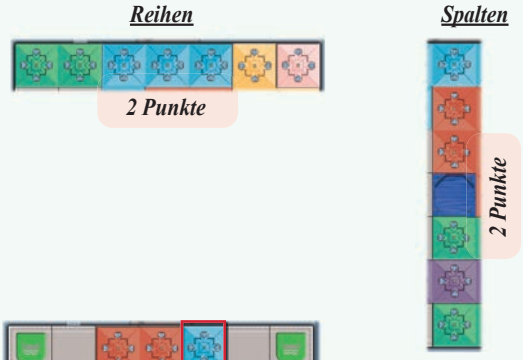
Spielende & Schlusswertung

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte Karte vom Zugstapel aufgedeckt oder gezogen wurde. Damit die Auslage für den Rest der Runde wieder aufgefüllt werden kann, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Zugstapel bereitgelegt.

Ist die letzte Runde beendet, folgt die Schlusswertung. Die erhaltenen Punkte geht ihr auf der Punkteleiste vor.

Pavillonplättchen:

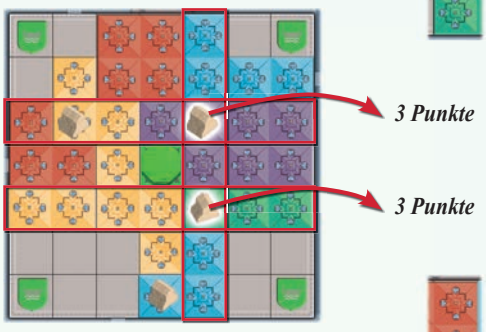
- **2 Punkte** für jede vollständig bebaute **Reihe**.
- **2 Punkte** für jede vollständig bebaute **Spalte**.



Aufbauten:

Die Aufbauten werden in folgender Reihenfolge gewertet:

1) 3 Punkte für jeden **Aufbau** in der **Kreuzung** einer vollständig bebauten Reihe **und** Spalte. Der Aufbau wird vom Tableau genommen, es gibt keine weiteren Punkte für diesen Aufbau.



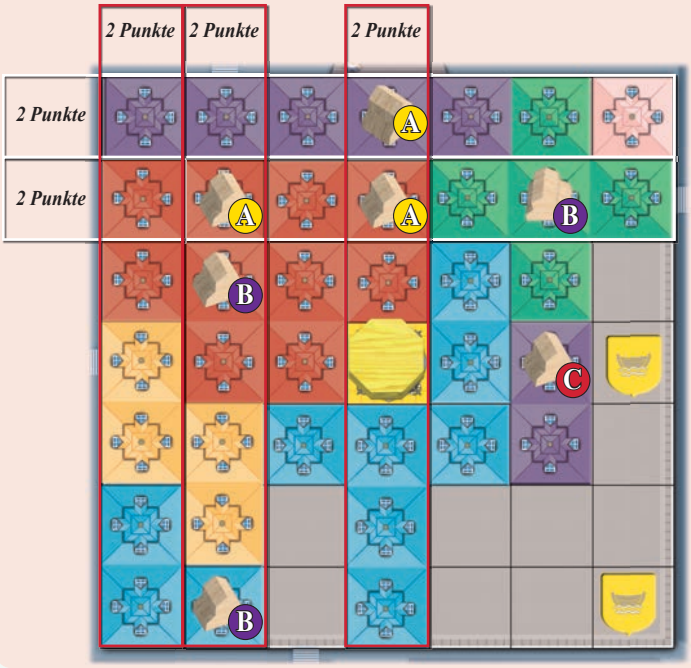
2) 1 Punkt für jeden **Aufbau** in einer vollständig bebauten Reihe **oder** Spalte.

Anmerkung: *Es gibt keine Punkte für Aufbauten in nicht vollständig gefüllten Reihen oder Spalten.*

Hinweis: *Das Feld mit Statue in der Mitte des Tableaus gilt als mit einem Dach bebaut, aber ohne Aufbau.*

Wer jetzt die meisten Punkte auf der Punkteleiste erreicht hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstandes sind die Mitspielenden im Vorteil, die in der Spielreihenfolge weiter hinten waren.



Beispiel-Schlusswertung

Pavillonplättchen:

2 vollständig bebaute Reihen = 4 Punkte

3 vollständig bebaute Spalten = 6 Punkte

Aufbauten:

1) (A) 3 Aufbauten in einer vollständig bebauten Reihe & Spalte (Kreuzung) = 9 Punkte

2) (B) 1 Aufbau in einer vollständig bebauten Reihe = 1 Punkte

2 Aufbauten in einer vollständig bebauten Spalte = 2 Punkte

((C) 0 Punkte für den Aufbau in der nicht vollständig bebauten Reihe/Spalte)

Insgesamt 22 Punkte

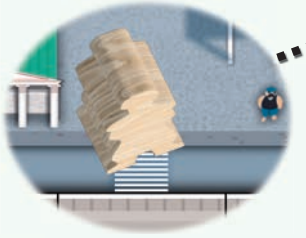
Erweiterung: Trockene Wege

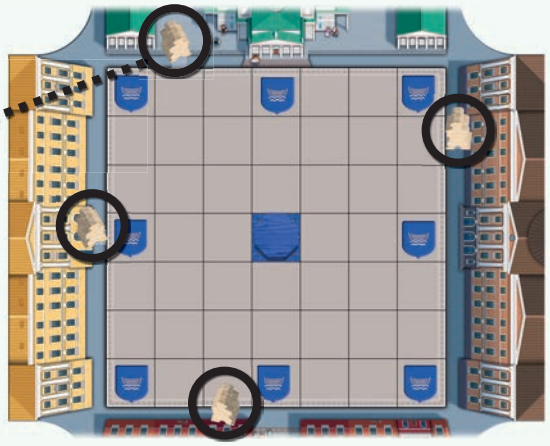
Änderungen im Spielaufbau:

1) Je nach Anzahl der Mitspielenden legt ihr die folgenden Bonuskarten bereit, wie in der Tabelle gezeigt.

	Bonuskarte 3	*Bonuskarte 5*	*Bonuskarte 7*	*Bonuskarte 9*
2 Personen	✓	✓		
3 Personen	✓	✓	✓	
4 Personen	✓	✓	✓	✓

2) Jeder von euch nimmt sich 4 Besucher, die ihr auf die 4 Zebrastreifen auf eurem Tableau stellt. Die Besucher bleiben das ganze Spiel über dort stehen.





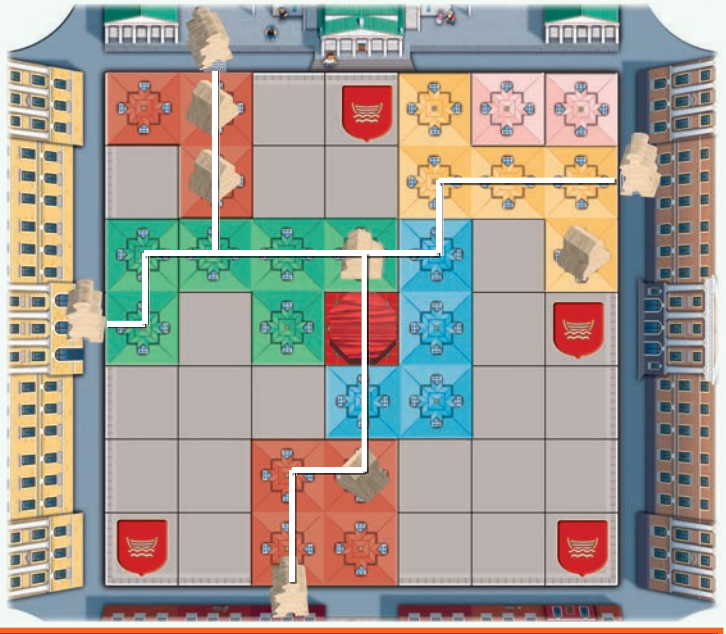
Änderungen im Spielablauf:

Du solltest im Laufe des Spieles deine Pavillonplättchen auf deinem Tableau so bauen, dass du die 4 Besucher am Rand deines Tableaus über die Pavillonplättchen durchgängig verbinden kannst.

Sobald dir das gelungen ist, erhältst du Bonuspunkte. Nimm dir sofort die Bonuskarte mit dem höchsten Wert und gehe die entsprechende Punktzahl auf der Punkteleiste vor.

Es gibt 9 – 7 – 5 – 3 Punkte. Wem das Verbinden später gelingt, erhält daher weniger Punkte.

Alle anderen Regeln und die Schlusswertung des Basisspiels bleiben unverändert.



Variante: Neue Herausforderungen

Änderungen im Spielaufbau:

Für mehr Abwechslung könnt ihr auf dem Aktionstableau 5 beliebige Wappenaktionen mit den Abdeckplättchen verbergen. Diese Aktionen könnt ihr in dieser Partie nicht wählen.

Auf diese Weise spielt sich Helsinki jedes Mal anders und bietet neue taktische Entscheidungen.

est. 1989

QUEEN GAMES

© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.